

# ARMES ET ARMURES

	PRE	PUI	POR	AE	Qualités
<b>ARMES DE POING</b>					
Revolver petit calibre	-2	+3	M	---	PI
Revolver gros calibre	-2	+4	M	---	PI
<b>ARMES D'ÉPAULE</b>					
Fusil à pompe	-2	+5	M	---	---
Canon scié	-3	+6	TC	---	---
Carabine	-1	+4	L	---	PI
Fusil à lunette	---	+5	E	---	PI
<b>ARMES AUTOMATIQUES</b>					
Pistolet-mitrailleur	-2	+4	M	---	AM, PI
Fusil-mitrailleur	-2	+5	L	---	AM, PI
Mitrailleuse	-2	+9	L	---	AM, PI
<b>ARMES DE GUERRE</b>					
Lance-grenades	-1	+4	M	TC/E	---
Lance-flammes	-3	+9	C	C	D, I
Lance-roquettes	-7	+13	M	---	PI
<b>PROJECTILES</b>					
Pierre	-4	-2	C	---	---
Cocktail Molotov	-4	+5	C	TC/E	D
Grenade	-4	+4	C	C/E	D
<b>ARMES DE JET</b>					
Dague de lancer	-3	-1	TC	---	---
Shuriken	-3	-2	TC	---	---
Hachette	-2	+1	TC	---	---
<b>ARMES DE TRAIT</b>					
Fronde	-6	---	C	---	D
Arc court	-5	+1	C	---	---
Arc long	-4	+2	M	---	---
Arbalète	-4	+3	L	---	---
<b>POUVOIRS</b>					
Décharge électrique	+3/+5	N+3	M	---	E/él
Eclat de glace	+3	N+2	M	---	AM, S/g
Jet d'acide	+2	N+4	TC	---	PI, L/a
Jet d'eau bénite	+2	N+4	C	---	PI, L/éb
Jet d'eau du robinet	+3	N+1	M	---	PR, L/e
Jet de flammes	+4	N+2	TC	TC	I, E/f
Onde de choc	+4	N+2	---	C	NL, PI, E/s
Télékinésie	-1	N+1	M	---	S/c
Trait d'énergie	+4	N+2	C	---	IT, E/I

<b>E</b> : énergétique	<b>g</b> : glace	<b>f</b> : feu
<b>S</b> : solide	<b>a</b> : acide	<b>s</b> : son
<b>L</b> : liquide	<b>eb</b> : eau bénite	<b>c</b> : contondant
<b>él</b> : électrique	<b>e</b> : eau	<b>I</b> : lumière

	PRE	PUI	Qualités
<b>COUTEAUX</b>			
Cran d'arrêt	-1	-1	---
Poignard ou saï	---	---	---
Baïonnette	---	+1	AC
<b>EPÉES</b>			
Rapière ou épée courte	+1	+1	---
Épée longue	---	+2	---
Épée à deux mains	-1	+3	---
<b>HACHES</b>			
Hache à une main	-1	+2	IP
Hache à deux mains	+0	+3	IP
<b>CONTONDANTES</b>			
Bâton	+1	---	---
Matraque	---	+1	NL
Masse d'arme	-1	+2	---
Marteau de guerre	-2	+3	---
<b>AUTRES</b>			
Faux	-2	+2	IP
Fléau	-1	+1	PD
Fouet	---	-4	PD
Hallebarde	-1	+2	AC
Lance	-1	+1	AC
Tronçonneuse	-4	+4	D, IP, PI
<b>CORPS À CORPS</b>			
Poing / poing américain	---	-3/-2	NL
Pied / botte ferrée	-1	-2/-1	NL
Coup de boule / casque	-2	-/+2	D, NL/NL
Morsure	-2	-3	---
Etranglement	-1	-1	---
<b>POUVOIRS</b>			
Arts martiaux	N/2	+1	NL, spécial
Crocs	+3	+1	Lutte
Dard	+3	+1	---
Dents de sabre	+2	+2	---
Ergots	+1	+3	---
Grandes cornes	---	+4	AC
Griffes	---	+4	---
Langue barbelée	---	+3	Portée TC
Langue blindée	---	+1	NL
Ongles d'acier	+2	+2	---
Petites cornes	-2	+1	---
Queue barbelée	+2	+3	---
Queue blindée	---	+3	NL
Sabots	---	+2	NL
Tentacules	+2	+1	Portée TC

<b>PI</b> : pénétration importante
<b>PE</b> : pénétration réduite
<b>AM</b> : attaque multiple
<b>D</b> : dangereuse
<b>I</b> : inévitable
<b>NL</b> : non létale
<b>IT</b> : intangible
<b>AC</b> : adaptée à la charge
<b>IP</b> : inadaptée à la parade
<b>PD</b> : parade difficile
<b>CP</b> : couverture partielle
<b>C</b> : cassante
<b>CI</b> : couverture importante
<b>R</b> : renforcée
<b>DS</b> : destructible
<b>H</b> : hyperdense

	PRE	PUI	FO	Protège contre	PRO	Qualités
<b>ARMURES</b>						
Blouson de cuir	---	-2	---	---	1	CP, C
Cotte de maille	---	-1	2+	---	3	CI
Veste de Kevlar	---	---	1+	---	4	CP, R
Armure d'acier	---	---	3+	---	6	---
<b>BOUCLERS</b>						
Petit bouclier	-2	---	---	---	2	CP, DS, NL
Grand bouclier	-3	---	---	---	5	CI, DS, NL
Pavois	-4	---	---	---	7	CI, DS, NL
Bouclier anti-émeute	-5	---	---	---	8	CI, NL, R
<b>POUVOIRS</b>						
Armure corporelle	---	---	---	Physique/Energétique	N+1	---
Champ de force	---	---	---	Physique solide	N+1	H, R, spécial
Champ magnétique	---	---	---	Métallique/Électrique	N+2	R
Couche de glace	---	---	---	Physique solide/Feu	N+2	spécial
Tourbillon de feu	---	---	---	Froid/Glace	N+3	spécial